Author : NL_pwf , TStarGermany (Translations: Natzor , -DexM-)

LAST PAGE PAGE 1 2

Partie 4 : Conseils et astuces

Voici quelques informations qui pourraient vous être utiles :

Retrouver un bloc dans ChallengeEdit

Généralement, le dernier bloc placé dans l'éditeur de TM avant la sauvegarde sera également le dernier dans la liste des blocs de ChallengeEdit...
Néanmoins, la meilleure méthode pour retrouver un bloc consiste à **CONNAÎTRE une ou plusieurs coordonnées du bloc** en question. Cela demande un peu d'entraînement, mais c'est la seule façon qui vous garantit de toujours retrouver chacun de vos blocs dans la liste, surtout lorsque vous avez affaire à des circuits contenant BEAUCOUP de blocs.

Toujours faire des sauvegardes

ChallengeEdit est un très bon outil, mais il est néanmoins préférable de toujours sauvegarder plusieurs versions du circuit que vous mixez. Il peut arriver que vous deviez revenir à une version précédente si, par exemple, un "Blockmixing" fait plus tôt (et ne pouvant être défait) rend impossible la poursuite de la construction du circuit.

Le processus de "guérison" en soi

Par le "Blockmixing", les blocs que vous mixez perdent leur état "naturel", c'est-à-dire la façon dont ils sont placés et connectés aux autres par l'éditeur de TM. Il n'y a pas que les connexions avec les autres blocs qui sont sauvegardées (et modifiées par vous-même avec ChallengeEdit) dans le fichier de circuit, mais également la surface sur laquelle est posé le bloc en question.

En tentant de corriger le tir avec TM en pressant *SUPPRIMER+ANNULER*, TM risque d'être confronté à une situation qu'il ne peut gérer, ce qui le fera planter. Si cela vous arrive et qu'il n'y a pas moyen de réparer la faille, il vous faudra sans doute reprendre la construction à partir d'une précédente sauvegarde de votre circuit.

D'autre part, il est parfois souhaitable de ne pas "guérir" un bloc mixé. Cette vidéo vous montre pourquoi :

La piste de gauche a été placée normalement. A son extrémité, on retrouve donc l'arête habituelle.

La piste de droite a été mixée d'une cellule vers le bas et n'a pas été guérie (d'où l'absence d'arête), mais reliée par après à la piste du dessus.

Juste avant le saut, **la voiture roulant sur la piste normale** se heurte à l'arête de la route et commence à se retourner. A une vitesse plus élevée, la voiture se serait immanquablement crashée...

La voiture de la piste mixée/non-guérie fait un saut tout en douceur sans le moindre impact sur sa conduite. On en conclut que dans ce cas, une route non-guérie s'avère préférable à une route guérie...

Quels blocs faudrait-il éviter de combiner ?

Lorsque, par exemple, vous combinez un checkpoint et un turbo, Trackmania tente de vous montrer les deux blocs en même temps. Malheureusement, ces deux blocs ont des **textures de surface différentes**.
Par conséquent, chacune des deux textures vous apparaîtra par papillotement en alternance avec l'autre, en fonction de la position de la caméra.

De tels mixages ne sont pas particulièrement élégants...

Quels blocs ne faut-il JAMAIS combiner ?

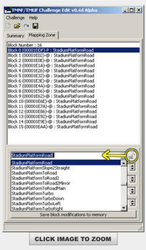
Ne combinez pas 2 checkpoints ! Et **ne combinez jamais** une ligne de départ, une ligne d'arrivée et un checkpoint !

Des joueurs pourraient se faire bannir de serveurs où sont joués de tels circuits, puisque la plupart des serveurs possèdent des systèmes de protection contre le triche (traverser plusieurs checkpoints / lignes de départ / lignes d'arrivée en même temps est considéré comme de la triche par ces systèmes de protection).

C'est (très) drôle à voir pour les spectateurs, mais ça l'est moins pour les joueurs qui se font bannir d'un serveur parce qu'un type a fait un "Blockmixing" foireux...

Partie 5 : Fonctions avancées de ChallengeEdit

Imaginons que vous construisiez une plate-forme faite de blocs de type "StadiumPlatformRoad", mais que, pour une raison quelconque, ils ne vous plaisent pas (pas assez "élégants", par exemple...), ou bien tout simplement parce que vous désirez construire quelque chose juste en dessous et que l'épaisseur de la plate-forme vous en empêche...

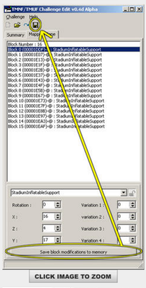


Ouvrez votre circuit avec ChallengeEdit.

Avant le "**StadiumPlatformRoad**" vous pouvez voir un "**-P**"... Cela signifie qu'il s'agit d'un bloc "primaire" : le bloc principal du groupe.

Les blocs du dessous ont un "**-@**" derrière leur adresse hexadécimale, ce qui signifie qu'ils dépendent du bloc "P"rimaire.

Sélectionnez le bloc primaire, puis cliquez sur le **bouton "Unlock"** en bas (cercle jaune)... Après une fenêtre d'avertissement, vous pouvez alors utiliser la liste de défilement pour **MODIFIER** le type du bloc primaire...



Choisissez "**StadiumInflatableSupport**" dans la liste de défilement et cliquez sur le bouton "**Save block modifications**".

Le bloc primaire et tous les blocs @ ont maintenant changé de type...
Sauvez le circuit et réouvrez-le dans TM.

Remarques :

*** Vous pouvez également **modifier le type d'un bloc @ séparément** (à condition qu'il existe déjà un bloc primaire de ce type dans la liste !).

*** Généralement, le nom d'un bloc vous indique déjà son type, mais pour pouvoir vous faire une vue d'ensemble, il vous faudra une bonne dose d'entraînement.

*** Dans certains environnements, il existe des **blocs "cachés"**, invisibles dans l'éditeur interne de TM, mais disponibles dans la liste. Les insérer dans un circuit fait assez classe ;-)

Et voilà !

Vous avez maintenant une plate-forme extrêmement fine, qu'on ne retrouve normalement qu'au sommet des structures gonflables rouges... Et comme il n'y a pas ces renflements bosselés sur les côtés, vous pouvez maintenant sans autres placer des blocs de transition avec la route sur les bords de la plate-forme.

Les futures versions de ChallengeEdit incluront notamment des fonctions telles que le "Déplacement de plusieurs blocs"...

Partie 6 : Structures et fonctions spéciales

Ce chapitre décrit quelques structures et fonctions spéciales qui pourraient vous aider dans une meilleure compréhension du déroulement d'un "Blockmixing".

Les structures gonflables

Les structures gonflables sont celles qui comportent le plus grand nombre de blocs (et donc de codes dans la liste). Par conséquent, les modifier s'avère relativement laborieux, mais ne dépend finalement que du temps qu'il vous faut pour trouver/isoler un bloc en particulier dans la liste ;-)

Chaque partie de la structure est représentée par l'un des codes de ladite structure.
Le premier code correspond au premier niveau de la structure, soit celui qui repose directement sur le sol.
Plus vous avancez dans les codes, plus vous montez dans les niveaux de la structure.

Les codes de différentes structures ne se mélangent pas. Par conséquent, lorsqu'une structure est construite, elle sera séparée des autres structures dans l'"Hex editor".

Attention : Lorsque vous modifiez une structure et que celle-ci perd sa forme originale, cliquer sur le bouton "**Annulation**" dans l'éditeur fera probablement planter TM.

L'herbe flottante

Méthode 1) Placez un bloc sur le sol et élevez-le dans les airs. Comme le bloc est rattaché à l'herbe, cette dernière s'élèvera aussi.

Il est préférable d'utiliser des poteaux (mais d'autres blocs, tels que les virages, peuvent également être utilisés, tant qu'ils comportent une petite bande d'herbe sur l'un des bords). La petite taille des poteaux laisse davantage d'espace praticable pour votre circuit.

Faites également attention quand vous supprimez de l'herbe flottante, car elle ne reviendra pas si vous cliquez sur le bouton "Annulation".

La terre peut également être élevée dans les airs. Mais à la différence de l'herbe, il n'est pas nécessaire de placer un bloc dessus pour pouvoir l'élever.

Méthode 2) Construisez une plate-forme en l'air et utilisez ChallengeEdit pour la changer en "StadiumGrass" (en herbe). Inconvénient : vous aurez des trous dans le sol à l'endroit où devrait normalement se trouver l'herbe ;-)

Des routes invisibles

Il s'agit du mixage le plus complexe. Il requiert une bonne dose de patience. Voici comment procéder :

1) Commencez par créer un bassin aquatique au sol, aux coordonnées horizontales où vous souhaitez créer votre route invisible.

2) A présent, élevez les blocs "eau" avec ChallengeEdit (uniquement les blocs "eau", pas les bords du bassin).

3) Le bassin possède un fond, mais lorsque vous l'élevez, ce fond devient invisible à l'écran. C'est de là qu'est créée l'illusion d'une route invisible.

4) Vient maintenant la partie difficile. Vous ne pouvez rien mixer à travers, sur ou sous la route invisible. De plus, cette dernière étant légèrement surélevée par rapport à la route normale, il vous faudra utiliser une plate-forme de saut (celle en noir) qui a exactement la même hauteur pour pouvoir arriver dessus.

5) Lorsque vous élevez de l'eau, un vide relativement peu élégant se crée dans le sol.
Il est possible de le dissimuler en le masquant par exemple avec une plate-forme.

Assurez-vous de calculer ses coordonnées très précisément. En cas d'erreur, vous devrez refaire toute la plate-forme. En outre, vous ne pouvez déplacer l'eau qu'une seule fois ! Par conséquent, si vous vous trompez et que vous devez ajouter/enlever de la route invisible, il vous faudra d'abord abaisser l'eau. Et là seulement, vous pourrez agrandir votre bassin aquatique.

Vous devriez maintenant avoir plus ou moins compris les principes de base du "Blockmixing". Créer de beaux mixages vous demandera beaucoup d'entraînement... Si vous avez des questions, rendez-vous sur le forum...

LAST PAGE PAGE 1 2

This site is friendly to stationary (PC/MAC) and mobile (Android/iOS) browsers
Trackmania, Shootmania, Questmania games & media © Nadeo & UbiSoft used under fair use policy
8,372,295 page views since January 2008. All tutorials, services, coding © Mania Creative 2008-2013